la guia del cómic

laguiadelcomic.com

número 13, marzo de 2004

gratuita

1 PRIMERA PÁGINA
2 COMIC FEMENINO en granada
4 EL VIBORA ¿sobrevive la última revista?
6 Hernán Migoya nos destripa AMERICAN SPLENDOR
7 PUNISHER por Julián M! Clemente
8 MANGA HOY tres muestras
9 BLUEBERRY por Alvaro Pons
10 LA EXPERIENCIA SECRETA DE BLUEBERRY por Borja Crespo
VIDEOJUEGOS de super mario a lara croft

Mafalda cumple 40 años y la enhorabuena es doble en nuestro país si pensamos que Salamanca acogerá la celebración de este Aniversario. El evento se celebrará del 26 al 28 de Marzo y contará con la asistencia de su creador. Quino, además de recibir un premio honorífico por toda su trayectoria profesional, ofrecerá una mesa redonda, una charla y se expondrán más de 100 originales que resumen su obra.

la guia del cómic
laguiadelcomic.com
número 13, marzo de 2004
gratuita

"No quisiera asustarte, amigo lector, pero deberías tener cuidado al pasar las páginas de la revista que tienes entre las manos. Más que nada, por si quieres conservarla impecable para el día de mañana. Al fin y al cabo, estamos hablando de un auténtico ejemplar de coleccionista...

...O eso es lo que será dentro de algún tiempo, cuando se haya consolidado como lo que pretende ser desde su número 1: una guía mensual para desenvolverse en el mundo del cómic y para informarse de todas las novedades que llegan a las librerías especializadas y los quiscos."

(Volumen 1, nº 1, Guía mensual del cómic, abril de 1999)

Ésta era la declaración de intenciones que, hace ya cinco años, abría el primer número de nuestro proyecto informativo. 9 números como Volumen 1 en 1999, cuando éramos pioneros de la información mensual sobre cómic en un formato profesional, otros 8 como Volumen 2 en 2000, y 13 en nuestro formato actual de tabloide cuasibimestral gratuito. 5 años en los que hemos creado escuela, y que han visto también el nacimiento de nuestra versión *online*, laguiadelcomic.com que ya es, hoy, la *web* de información profesional sobre cómic más leída en castellano.

La verdad es que podemos estar orgullosos. Hemos cumplido nuestro objetivo de ser la guía de referencia del cómic español, y los 30.000 lectores de nuestra edición impresa son la mejor motivación que podemos encontrar para seguir adelante. Las más de 125.000 páginas que cada mes son leídas en nuestra *web* también son un motivo de orgullo. Orgullo que compartimos con nuestros redactores y colaboradores, que son el alma de éste proyecto.

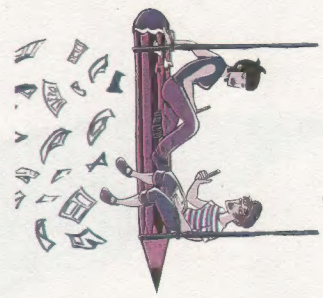
Porque sí, para nosotros sigue siendo un proyecto, aunque ya sea una realidad consolidada. Un proyecto que vemos crecer día a día, y para el que aún tenemos nuevas y ambiciosas ideas.

Y es que no nos conformamos con ser la *web* más leída, con tener la mayor tirada de una publicación teórica y de promoción y difusión de la lectura de cómic o historieta en España, ni con estar cada semana en las ondas a través de nuestro programa en la emisora madrileña Radio Círculo. Todo de un modo profesional y gratuito. Sabemos que hoy por hoy el mundo del cómic interesa cada vez más a todo tipo de público y que los medios de comunicación toman el desprecio de otras épocas por respeto y curiosidad. Las instituciones culturales empiezan a pensar en el cómic como un medio y una cultura a defender y no solo como excusa para ofrecer a la población "entretenimiento popular, juvenil o infantil". Así que aprovecharemos el tirón porque queremos más. Queremos llegar a publicar seis números al año (este año añadiremos el Salón del Manga de La Farga de L'Hospitalet a la lista de eventos a los que dedicamos nuestras ediciones impresas, el año que viene dedicaremos otro al Salón de Angoulemê...) Queremos ser los primeros en dar cualquier noticia sobre cómic, queremos llegar a los no lectores, a los no aficionados, es decir, queremos romper el círculo vicioso en el que la industria editorial se ha instalado desde hace años y queremos, también, aprovechar nuestra experiencia para informar sobre otras expresiones culturales que tienen mucho en común con el cómic, Queremos, en definitiva, ser los primeros en información sobre narrativa gráfica e interactiva.

Este mes de Marzo de 2004, convulso política y socialmente, y muy triste, nos trae una nueva edición del Salón de Cómic de Granada que tiene como baza importante el estar dedicado de manera especial a las mujeres como autoras de cómic. Además la revista cordobesa Dos Veces Breve en colaboración con la organización del evento presenta en el Palacio de Congresos de Granada donde se celebra un número especial integrado por autores granadinos que demuestra que Andalucía y, en concreto Granada forman parte del devenir contemporáneo de la historieta internacional. Así pues, una vez más y desde hace más de 5 años, nos leemos en Granada del 18 al 21 de Marzo de 2004.

IX SALÓN INTERNACIONAL del CÓMIC de GRANADA
18 al 21 de Marzo 2004
Palacio de Congresos de Granada
www.veleta.dreamers.com

A VUELTAS CON LO MISMO POR CARLA BERROCAL



CARLA BERROCAL
De exultante juventud se han llenado nuestras páginas gracias al talento de una ilustradora que recién terminados sus estudios en la Escuela de Artes y Oficios de Madrid en la especialidad de Ilustración ya puede decir que ha publicado en dos editoriales muy pequeñitas norteamericanas: Unbound Comics y Manga Graphix. Si bien reconoce que su acercamiento al cómic tiene más que ver con su afición al manga, hoy por hoy se muestra más interesada por el trabajo de autores como Mignola o Avon Oeming.

la guía del comic número 13. marzo de 2004. es una publicación de under cómic. edición y dirección: christian osuna. dirección de arte y maquetación: jose irañeta (jose@oneload.net). administración: alicia quiñones. ilustraciones: carla berrocal. colaboradores: ignacio armada manrique, julián m! clemente, cristóbal colte, borja crespo, josé la ossa, hernán migoya, alfons moliné, álvaro pons, almudena rey, mónica savirón, alicia quiñones. © de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.
impresión: grupo jomagar. depósito legal M-12.109-1999. ISSN 1575-1597. under cómic, augusto figueroa 17, 1º dcha. 28004 madrid, españa. 915 211 057. editorial@undercomic.com
la guía del comic no se hace necesariamente responsable de la opinión de sus redactores y colaboradores. prohibida la reproducción total o parcial del contenido de ésta publicación sin la autorización escrita de los propietarios del copyright.

COMIC FEMENINO

Por Ignacio Armada Manrique, Cristóbal Colte y Almudena Rey

Según parece, en determinadas culturas milenarias como la nipona, fueron las mujeres las primeras en manifestar creatividad literaria. Tal vez no sea tan casual, habida cuenta de que la civilización japonesa guarda una relación tan peculiar entre imagen y contenido, entre idea y signo. Porque en la civilización occidental, por el contrario, las mujeres no han sido motor de creación ni de innovación hasta su incorporación al mundo laboral e institucional en el siglo XX, tras su ascenso cualitativo en la sociedad a consecuencias del aburguesamiento decimonónico.

Visto así, la participación de la mujer en el ámbito de la narración gráfica es un fenómeno muy reciente, especialmente a partir del crecimiento del medio como expresión de autoría, de voz alternativa o marginal, y no en su vertiente industrial. Durante décadas, en España, las mujeres eran básicamente consumidoras, y lo eran sobre géneros muy específicos. La diferencia básica con los nuevos tiempos radica en que en la actualidad, por una parte, la insistencia en géneros viriles ha imposibilitado un mayor acercamiento de lectoras, pero por otra la consecuencia de la igualación de gustos, y el desarrollo de carreras particulares, ha contribuido a que las mujeres transiten más por el Noveno Arte.

Esto no es óbice para que siga existiendo una diferencia enorme en cuestión de cifras, tanto de emisoras como de receptoras del cómic. Para empezar, aún falta desarrollo histórico para que pueda existir en torno a la mujer una cronología creativa del medio. Por ello, no es extraño que las autoras con mayor reconocimiento internacional procedan mayoritariamente de Francia –la nación del cómic como hecho artístico- y de Japón –el país del cómic como producto comercial especializado al máximo-. ¿Hay en ello perspectivas de futuro?

La pregunta en realidad, sería: ¿las había cuando Goetzinger publicó sus primeras aventuras de *Felina*? ¿Y cuando Ana Miralles saltó a la fama con *Eva Medusa*?

Posiblemente, estamos tratando sólo sobre una consecuencia más del crecimiento y compartimentación de los mercados. Hay más mujeres que dibujen y publiquen, pero ¿han constituido un discurso realmente *femenino*? Y en caso de que lo hayan hecho, ¿es preciso que éste exista para hablar de "Mujeres y Cómics"? Y lo que es más importante aún: ¿hay más lectoras por ello?

El arte secuencial, en este sentido, tiene dos ventajas de las que carecen otros medios: una la constituye el que sea más deshinibido y libre que esos otros, y no precisa de justificaciones de corrección política. La segunda: que, a fin de cuentas, los tebeos cada vez le importan a menos gente. Que crezca la participación femenina, por favor. No para que algunas tengan más cómics particulares, sino para que todos tengamos un medio más plural. **I.A.**

RAQUEL ALZATE

Raquel Alzate comienza su formación artística en la Facultad de Lejona en la Universidad del País Vasco. Es oriunda de Baracaldo, nació en 1972. Desde sus inicios en Bellas Artes en 1989 compaginó los estudios con diversos trabajos de ilustración para agencias bilbaínas, para la Cooperativa de Ikastolas de Santurce, ilustrando cuentos infantiles y para la Editorial Bruño. Además también colaboró en su época estudiantil con *fanzines* como *RIP* o *Lobotonía*.

En 1995, terminados los estudios, empieza a exponer, formando parte de muestras colectivas en la sala BBK de Bilbao, en la Casa de Cultura de Amorabieta o en el Aula de Cultura de Cruces, por poner algunos ejemplos.

En 1998 trabaja modelando figuritas de plomo de coleccionismo para una empresa madrileña de corte más bien clásico y, más tarde, esculturas de gran formato para una casa de decoración de Vizcaya. Mientras tanto ha seguido ilustrando libros de texto como los de editorial Barcanova o libros de rol, ampliaciones o módulos, de género fantástico de la editorial Astiberri, para la cual ha realizado los libros de ilustración *Mitológika: Una visión contemporánea de los seres mágicos de Euskadi* y *Mitológika: El mundo de las Brujas* entre los años 2001 y 2002.

Su verdadero calentamiento en el campo de la historieta está siendo publicado en prozines como *TOS* o *BD Banda* en estos momentos y es difícil aclarar el estilo o la orientación de su carrera en el terreno de las viñetas. Historias como *Sujeto 13.452* según un guión ajeno o *Cuento de Otoño*, también adaptando un relato, son buenas muestras del momento en que se encuentra Alzate, diletando entre estilos, buscando uno propio o experimentando pero ofreciendo una competencia narrativa y formal más que notable en la primera de las historias y añadiéndole a la segunda un encanto personal y una ternura como solo una mujer puede en esta historia de madre e hijo y de vértigo, terror ante el "drama de hacerse mayor".

Así que el interés que ya suscita la obra de Raquel Alzate se acentúa ahora que sabemos que está preparando un álbum a color para la editorial Astiberri, sobre un guión de Luis Durán titulado *Cruz del Sur*. El binomio desde luego promete algo interesante. **C.C.**

DAPHNE COLIGNON

La absolutamente desconocida en nuestro país, Daphne Collignon nació en 1977 en Lyon, estudia el bachillerato en la especialidad de letras y artes plásticas y se diploma como Ilustradora-Infografista en la reputada escuela Emile Cohl. Se traslada durante un año a Florida donde trabajará en Disney World como retratista-caricaturista y de regreso a Francia colabora haciendo labores de colorista en un *CDRom* para niños. Es en Francia donde ya había expuesto pinturas e ilustraciones junto a algunos compañeros de estudios y empieza a realizar portadas e ilustración para novelas publicadas por editoriales como Milan, Hachette, Flammarion o Bayard Presse.

En Julio de 2000 se traslada a Angouleme donde comienza a dibujar series de animación para internet y poco después se integra en el Atelier Sanzot. Atelier es la forma habitual de denominar lo que aquí podría ser un estudio y que en Francia son mucho más habituales como forma de reunirse y colaborar artistas de cualquier tipo y que en el caso de los dibujantes de cómic debería tomarse como ejemplo aquí para combatir cosas tan simples como los alquileres astronómicos o tan complejas como la soledad, la misantropía, la autocomplacencia o la egolatría del autor de historieta.

En el Atelier Sanzot, entra en contacto con Isabelle Dethan dibujante con algunos años más de experiencia y un puñado de álbumes publicados a la espalda que escribe lo que será el debut de Daphne Collignon en el mundo de la *Bande Dessinee* francesa: *Petra*, el primer tomo de la serie Le réves de Pierres. La historia de esta nueva serie nos llevará a la milenaria ciudad donde un grupo de europeos, entre ellos Pauline y su hermano Eugene se enfrentan a una serie de misteriosas muertes que les van diezmando. El trazo amable, encantador pero firme de Collignon se unen a su capacidad para componer páginas de gran belleza e interesante valor narrativo y emocional.

Daphne Collignon se confiesa amante del género fantastico y seguidora de autores imprescindibles como Loisel, McKean, Marini o Loustal además de perseguir el sueño de dirigir un largometraje algún día. **C.C.**

ESTHER GILI

Esta madrileña de 23 años comienza su formación en el Bachillerato Artístico para continuar con el Ciclo Superior de Ilustración y del circulo de amigos que allí le rodea surge su interés por el cómic. En ese mismo entorno es donde nace el proyecto Ediciones Arruequen, que alumbra un fanzine que se crea como monográfico de manera espontánea primero y como punto de partida obligado después en cada uno de los tres siguientes números (los samuráis, las historias de gangsters, el ciberpunk...) y donde además de Esther encontramos nuevos valores en formación tan interesantes como Carlos Salgado o, algo más consolidado, J.M. Ken Niimura.

Al mismo tiempo Esther se ha ido presentando a numerosos certámenes de historieta de los cientos que se convocan y ha ganado algunos como el Concurso de Cómic de Las Rozas, el Certamen de Jóvenes Creadores de Madrid, el Certamen de Jóvenes creadores de Salamanca, el Concurso de Cómic Jove de Igualada o el renombrado e impulsor de nuevos valores Certamen de Cómic de Injuve, consecuencia directa del cual ha sido su participación en el álbum Tapa Roja que publicó Ediciones Sinse Ntido reuniendo a varios dibujantes para que cada uno ilustrara a su manera el mismo verso y contando con el apoyo económico del Instituto de la Juventud. A pesar del pobre y aburrido planteamiento del proyecto, la cosa queda muy aparente gracias a la mezcla de autores consagrados, otros menos y algunos noveles como Esther que, curiosamente, es la única que osa romper la métrica del autor del poema, Jesús Cuadrado, saliendo indemne y gloriosa de la empresa.

Y todo esto sin terminar todavía el 2º curso de diseño gráfico y alternando profesionalmente como ilustradora para editoriales didácticas. En estos momentos y según promete, está preparando una historia larga para un álbum. Algunas de las influencias que esgrime orgullosa son Dave McKean, Kent Williams o Tezuka. **C.C.**

ANNIE GOETZINGER

Aunque la obra más significativa de Annie Goetzinger haya surgido de la pluma de guionistas masculinos, sus comienzos en 1975 con *Casco de Oro*, de guión propio, y *Aurora* en 1978 escrita por Adela Turin ya marcaban su intención de autora con voz propia. De hecho tanto Victor Mora como Pierre Christian, con quienes ha producido para la industria francesa desde los 80 hasta estos días casi todas sus obras, han reconocido abierta y repetidamente que siempre trabajaron en virtud del impulso creativo de esta dibujante.

Feminidad y feminismo es lo que encontramos en una trayectoria que ha dado obras como La demoiselle de la légion d'honneur (1979), La diva y el kriegspiel (1981), La voyageuse de petite ceinture (1984), *Charlotte et Nancy (1987), Le Tango du Disparu, Le Message du Simple, La Sultane Blanchet y Paquebot* escritas todas ellas por Pierre Christin. Felina (1979), Los misterios de Barcelona (1982) y L'ogre de Djebel (1985) es la trilogía guionizada por Victor Mora en la que Goetzinger da rienda suelta a una sensibilidad estética a lo Belle Epoque para desplegar al tiempo unà sátira de los superheroes justicieros encarnados en una mezcla de Mata-Hari y la mujer gato. A pesar de haberse instalado en Barcelona durante más de una década, el desinflarse el boom del cómic adulto provocó que toda la obra posterior, sobre todo la de Christin, pero también otros trabajos como *L'avenir Perdu* con Jon S. Jonsson y Andreas Knigge, sus ilustraciones para Le Monde y La Croix y otras obras en solitario como *Barcelonight, Mémoires de Barcelone* o *Rayon Dames* han pasado desapercibidos, ineditos en nuestro país.En estos momentos Goetzinger y Christin trabajan en tres albumes de la serie *Agence Hardy*. Una vez más la incapacidad de los editores españoles, pero también la estulticia de nuestra crítica incapaz de abrir su mirada algunos pocos grados más allá de la obra "indie" para reconocer el talento de algunos consagrados como es el caso de esta mujer historietista. **C.C.**

MARIEL SORIA

Mariel Soria, española nacida en Argentina, es conocida principalmente por ser la dibujante de la serie *Mamen*, que guioniza Manel Barceló y que lleva apareciendo en El Jueves casi desde sus inicios. El característico personaje -una bella pelirroja de tez pecosa y ojos verdes- es ya un icono de la revista, de la que ocupa semanalmente una página para contarnos las peripecias de esta chica de talante liberal y actitud resuelta. Sin perder su carácter eminentemente erótico, la página ha evolucionado gradualmente hacia una sátira política "de buen rollito", suavizada por una estética amable y luminosa, de líneas tenues y colores vivos. Mariel Soria ha colaborado además en otras muchas publicaciones, algunas tan conocidas como El Víbora, TBO, Play Boy o Penthouse, y también en prensa, en El Periódico de Cataluña, el Diari de Barcelona y La Vanguardia, entre otros. Fue, además, una de las fundadoras del Colectivo de la Historieta, que publica la conocida revista Trocha-Troya.

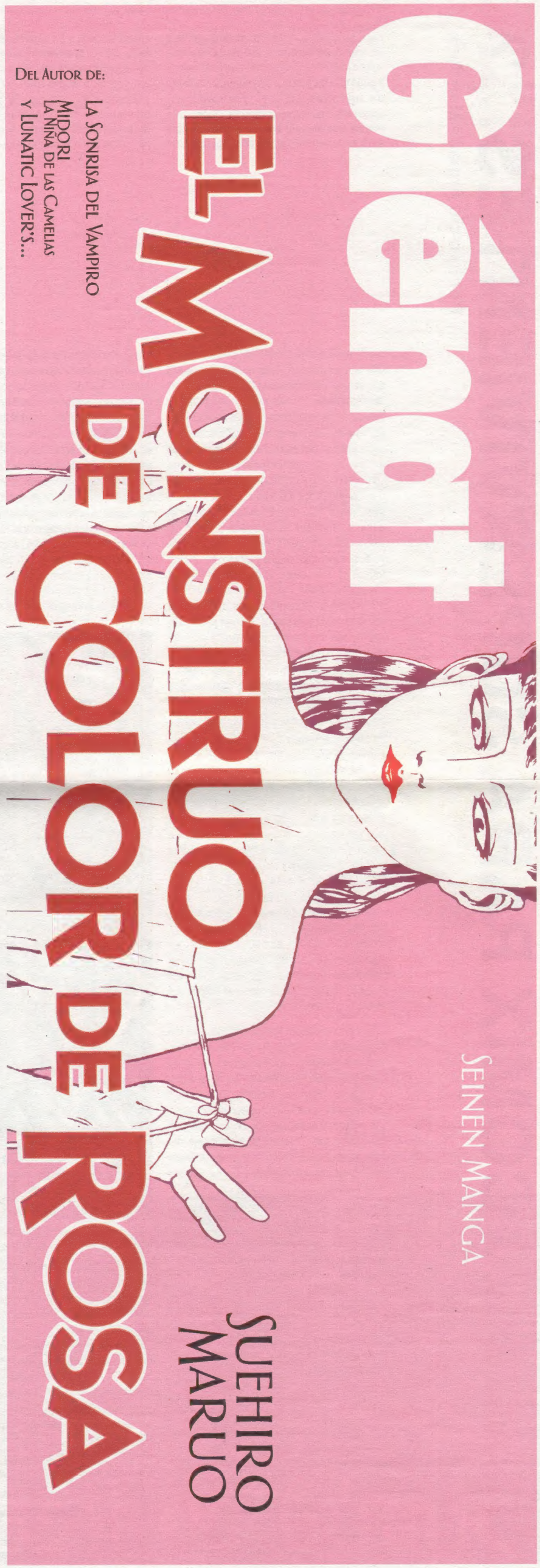
Sin embargo, la carrera de Mariel es tan variada como extensa, y no sólo se limita al mundo del cómic. Estudió dibujo en el Instituto de Directores de Arte, y desde entonces ha abordado un sinfín de proyectos. Ha animado una serie de televisión y dos largometrajes, ha realizado ilustraciones para cuentos y revistas infantiles (Anteojito), e incluso ha colaborado en el diseño para una línea de juegos de Educa. Sus dibujos han tocado también otros muchos palos, desde carteles y exposiciones itinerantes hasta la elaboración del *story-board* y la creación de los personajes para el anteproyecto de la atracción "El laberinto del Minotauro" del parque temático Terra Mítica. Paralelamente, Mariel diseña vestuario y máscaras para teatro desde hace quince años, participando en numerosas obras de autores como Albert Boadella (Els Joglars), Ramón Simó o el propio guionista de *Mamen*, Manel Barceló. **A.R.**

KAN TAKAHAMA

No puede decirse que la joven Kan Takahama sea una mangaka convencional; como tampoco lo son el resto de los autores inscritos en el movimiento al que ella pertenece. Creada en Japón por el francés Fréderic Boilet, el nombre de esta corriente, "Nouvelle Manga", sugiere ya (por su analogía con el de la cinematográfica "Nouvelle Vague" francesa) el espíritu experimental y personal que promueve en su manifiesto y que se respira en sus obras. Kan Takahama cumple estas características.

A nuestro país sólo ha llegado, por el momento, su *Kinderbook*, una recopilación de diez de sus historias cortas editada por Ponent Mon. Sin embargo, el público japonés lleva disfrutando de las obras de Takahama en la revista alternativa "Garo" desde que su historia *Mujeres que quedan* ganó un concurso de esta publicación a finales del año 2000. Después del cierre de "Garo", ha comenzado a trabajar en otra revista, "Erotics", realizando historias eróticas para un público femenino.

Respecto a la obra de Takahama, más que de "historias" propiamente dichas deberíamos hablar de "escenas", de sucesión de acciones, por lo inconcluso de la narración y la aparente ausencia de mensaje que se manifiesta en ellas. Aunque pretenden ser cotidianas, lo son sólo en la superficie. En la mayoría se encuentra latente algún componente inquietante, cruel o trágico, sugerido de manera tan diluida que a pesar de ser lo más interesante, acaba quedando como algo accesorio. El dibujo es sin duda lo mejor de Takahama. No en vano estudió la carrera de Arte Contemporáneo en la Universidad de Tsukuba. Pueden observarse en las diferentes obras pequeñas variaciones que revelan una cierta indecisión en el estilo, una búsqueda de madurez que aún no ha concluido. A veces concede el protagonismo a los personajes, otras al entorno, a veces es preciosista y a veces feísta, a veces es minucioso y otras más embrionario. Pero hay también algunas constantes (una delicadeza en el trazo potenciada por la elegante utilización del carboncillo y una fuerza expresiva del dibujo motivada, en parte, por la habilidad en el manejo de la perspectiva, así como un juego de luces y sombras y de enfoque y desenfoque) que llaman la atención. Kan Takahama es, con 26 años, una de las jóvenes promesas del cómic japonés. **A.R.**



¿COMIX PARA SUPERVIVIENTES...?

Por Ignacio Armada Manrique

Hace ya 25 años, toda una generación, que un ofidio se asomó a los quioscos con voluntad de morder a todo el que se atreviese a pasear la mirada por sus páginas, repletas de narrativa gráfica provocadora y sorprendente. Había nacido El Víbora, una revista que se convirtió en imprescindible para el panorama del cómic español. Con ánimo valiente y un espíritu abierto y plural como pocos, El Víbora recorrió toda la época del segundo boom del cómic en España, ése tan glorioso como efímero de los años ochenta, y aún sobrevivió la crisis para mantenerse con dignidad durante los globalizadores noventa. Hoy, cuando se aproxima a editar su número 300, El Víbora está tocado de muerte. El último número aparecido en quioscos (el 298) así lo anuncia en su comentario editorial. Lo que ayer fue diversión y transgresión, está a punto de convertirse en Historia, en pasión de entomólogo cultural... ¿o tal vez no?

La aparición de *El Víbora* en 1979 fue la consecuencia de una larga cadena de hechos que venían eslabonándose desde finales de la década anterior. Los clásicos tebeos que habían llenado el franquismo de héroes de papel, se habían paulatinamente transformado en publicaciones con espadachines y aventureros de cartón, con protagonistas que ya no comulgaban, con su retórica romántica y simplista y su caracterización propia de medievalismos sublimados, con una sociedad que vivía el desarrollismo con entusiasmo y ya no se emocionaba con gestas propias de triunfalismos vacíos. Las publicaciones infantiles, antaño formas de acercarse a la realidad de manera cáustica y oblicua, quedaron desposeídas de esa posibilidad cuando la vida cotidiana se suavizó considerablemente. En este panorama, cuando aún los cuadernos apaisados gozaban de éxito y los suplementos humorísticos vendían millares de ejemplares, la contracultura empezó a pujar desde diferentes ámbitos con una nueva posibilidad de enfrentarse al día a día.

Antonio Altarriba ha señalado con acierto en *La España del tebeo*, que la legislación sobre publicaciones infantiles contribuyó a este distanciamiento al imponer criterios que imposibilitaban el reencuentro entre las ansiedades del público y su representación en la narrativa gráfica. Por tanto, no fue extraño que esto, unido a la afluencia de nuevos y jóvenes valores del arte gráfico empezaran a plantear la necesidad de nuevos formatos. Este fenómeno ya se acusaba a inicios de los años setenta, desde iniciativas oficiales o independientes -en forma de cooperativas o prozines-, como *Trinca* o *El Rrollo Enmascarado*, *Carajillo*, *Picadura selecta*,... en las que dibujantes de escuela clásica (Hernández Palacios) o moderna (Montesol, Gallardo, Mariscal, Nazario, Max, Ceesepe) hacían sus pinitos con empeño renovador.

En el momento en que los protagonistas del cómic franquista pierden su capacidad incisiva, dejan de interesar a un público más fascinado por el avance de sus posibilidades de consumo y de ocio, televisión incluida. Los cómics tradicionales se alejaban del lector de la calle, y en su lugar la novedad la constituye la aparición del cómix, que va a hablar el lenguaje del individuo de la calle, y sobre todo, va a manifestar sus tensiones emocionales o sus deseos frustrados.

Cuando Josep Toutain, el *alma mater* de Selecciones Ilustradas y de la línea renovadora de Garbo a través de sus acuerdos con Jim Warren, empiece a ser también una de las *almae matres* de la revolución editorial en torno al mundo del cómic de la Transición, tendrá la suficiente visión para asociarse con José Mª Berenguer. Con el apoyo financiero del primero, el segundo dará carta de naturaleza a las aspiraciones *underground* que venían un lustro manifestándose desde cierta marginalidad. Fundaría *El Víbora*, una revista del *post-underground* que estuvo a punto de denominarse *Goma-3*, significativo título en sintonía con los revueltos y dinamiteros tiempos de la llegada de la democracia a España. *El Víbora* fue la cabeza del proyecto Ediciones la Cúpula, que, con el tiempo, iría diversificándose.

Vázquez de Parga ha definido publicaciones como *El Víbora* de los primeros tiempos como "revistas marginales, pero no marginadas", una nomenclatura muy acertada, ya que no sólo trataban con gran cercanía al lector y el mundo en el que éste vivía, sino que aquél les respondió con una fidelidad y un eco que ya hubieran ambicionado revistas más académicas o clásicas, más "oficiales". *El Víbora* era el templo del cómic contracultural, cultivando todos los tópicos provenientes de la cultura que ahora sí entraba en España (desde el *punk* hasta los dibujantes *hippies* californianos), unida al deseo de desinhibición y una perspectiva lúdica del sexo, las drogas, o la reprimida violencia en las artes gráficas. Pero hubo algo más. *El Víbora* fue, y se mantuvo durante mucho tiempo en esa línea, una escuela de realismo, la revista más pegada al asfalto de todas las de la época. Francesca Lladó, en *Los cómics de la Transición*, considera la revista de Berenguer como la responsable de una "oficialización del *underground*", en un momento en el que, por España, esta tendencia no había pasado realmente, y sólo a finales del franquismo se había asomado valiente pero minoritariamente a través de *fanzines* y revistas o *prozines*. Esto fue una ventaja enorme; los dibujantes de Berenguer crearon escuela de manera inmediata sin pasar por etapas procelosas e inútiles. Desde sus primeros números, la publicación aglutinaba todas las facetas de contracultura, *underground*, *flower power*, *hippismo* y nueva izquierda, aprovechando para satirizar los procesos sociales de la caída de la dictadura, el fin de la censura, y el cambio de dirección en lo tocante a públicos, que ahora eran mayoritariamente adolescentes y jóvenes, en lugar de niños.

Mientras, se produce una ruptura en el terreno formal con nuevas tendencias gráficas, patente en revistas como *Rambla*, *Tótem*, *Madriz* o *Cairo*, y gracias a la difusión de la obra de artistas yanquis, franceses, italianos o argentinos, como Pratt, Moebius, Crepax, Breccia, Altan, Muñoz y Sampayo, Caza, Tardi. Corben, Wrigthson,.... y doscientos más. A la afluencia de revistas y autores, entre los que descuellan también numerosos talentos españoles, *El Víbora* respondió como abanderado de "la línea chunga", un concepto en las antípodas de la "línea clara" franco-belga, y fue secundado por otras revistas como *Makoki* o *Bésame mucho*. Esta línea *chunga* era el término bajo el que amparar un impulso irrefrenable de crear historietas, y de someter éstas a cierto distanciamiento descreído e irónico que hacía de la revista algo más avanzado e iconoclasta que el resto de sus compañeras de estantería. A ello unió *El Víbora* su carácter autóctono, lo que pocas podían reivindicar –la cooperativa de *Rambla*, las efímeras *KO Comics* y *Metropol*, y la experimental *Madriz*-. Abrió una cantera de dibujantes, como lo hiciera Toutain en los sesenta, pero esta vez inspirados en los modelos independientes y radicales americanos, o en los clásicos para abiertamente parodiarlos, huyendo de los marcados influjos europeos. Hasta los años 90, en que cedió a la introducción del cómic nipón e *indie* masivamente, fue sin duda la publicación más española de todas, un ejemplo de idiosincrasia ácrata, como un joven anarquista frente al comunismo dogmático.

El Víbora tenía éxito también porque era un escalón intermedio entre la revista de cómics y la revista de sátira político-social, en la senda de *El jueves* o la heroica *El Papus*. La actitud "víbora" se explicaba a partir de rasgos como el de la consigna que rezaba en portada, "Cómix para supervivientes", que ya era una declaración de principios. Significativamente, en los 90 se cambió por una anodina "Cómix para adultos". *El Víbora* marcaba la distancia entre cómics y cómix, entre tebeo de entretenimiento y obra de provocación e irreverencia. La provocación se practicaba con alegría y desenfado; en su primer editorial, rezaba: "*No tenemos ideología, no tenemos moral, no tenemos nada más que ganas de dibujar un tebeo para ti*". Este afán de independencia, en un contexto como los "comprometidos setenta", granjeaba muchas simpatías entre la población juvenil, así como su espíritu de libertad ante crítica y medios, algo que ninguna otra revista logró, y que producía el efecto contrario al esperado: atraía la atención, generaba reportajes, encuentros y jornadas. Le dio incluso una reputación internacional que llegó a generar un proyecto como *Europa Viva*, alianza de nueve revistas de cómix de casi una decena de países europeos, que no llegó a cuajar más allá de un valeroso primer número.

Este prestigio se afianzó cuando, en contra de los que alegaban la falta de calidad de los colaboradores, se ficharon personajes como Liberatore, Varenne, Petillon, artistas de *Metal Hurlant*, y clásicos en activo del *underground* como Shelton, Crumb, Wolverton, Rand Holmes, el inclasificable Joost Swarte... Era difícil competir en grafismo con la escuela de Selecciones Ilustradas, pero Nazario, Mediavilla, Pons o Martí fueron fieles colaboradores y valores seguros del nuevo cómic y cómix, y hoy dibujantes como Gallardo o Max son considerados pioneros de las nuevas estéticas. La pluralidad de *El Víbora* fue mucho más amplia que la de cualquier otra publicación, ya que nunca se adscribieron a un género, ni a un área geográfica, y aprovecharon sus especiales para hacer difusión y tanteo de genialidades foráneas: los impagables *Música*, *Crimen*, *Francia*, *Japón*, *América*, o... *Mujeres*.

Y es que el erotismo, y por qué no decirlo, la pornografía, se convirtieron también en recursos habituales de la revista, cautivando a otros nichos residuales de público, en una posición más avanzada y, a la postre, más auténtica, que la que detentaban Toutain o Norma. *El Víbora* "clásico", que se prolongó más de una década, siempre tuvo un estilo despegado de los problemas, sabiendo parodiarlos e ironizar, con desenfado y humor del absurdo, siempre estuvo por encima de todo, o más bien de vuelta de todo, incluso cuando publicaban números comprometidos y míticos como el *Especial Golpe* de 1981. Trascendían la marginalidad y creaban moda, combinando lo *kitsch*, lo hortera y la ética del perdedor con lo avanzado, lo radical, lo vanguardista y lo popular. Su amplitud de lectores en edad y escala social facilitó tiradas medias de 50.000 ejemplares durante mucho tiempo.

Una política de precios muy asequibles y unos formatos de edición atractivos pero económicos invitó a Ediciones La Cúpula a aventurarse en otras formas de divulgar su escudería de artistas, y así nacieron colecciones de álbumes (los más baratos del mercado), e incluso la serie *Historias Completas de El Víbora*, en la que se dedicaban extensos *comic-books* a variados artistas de registros muy diversos, como Pons, Jaime Martín, Varenne, Veyron, Pazienza, Magnus,... Con el tiempo, la creación de albumes llevó incluso a permitirse el editar otro título, *Kiss Cómix*, una iniciativa que repartía entre ambas publicaciones la vertiginosa afluencia del *manga* de mediados de los noventa, y el énfasis en lo pornográfico. Esta insistencia en lo último probablemente diera mayores ventas, pero creemos que a la larga ha perjudicado a

¿...O LOS SUPERVIVIENTES DEL COMIX?

Ediciones La Cúpula, ofreciendo un espectro de lectores mucho más amplio del real, lectores ocasionales a los que el cómic les interesa lo mismo –o tan poco- como otros formatos de ocio. Aunque el aspecto gráfico en *Kiss Cómix* fuese de un cuidado inusual, no dejaba de ser lo que era (por cierto, ¿alguien puede recordar una portada de *El Víbora* de los últimos años donde no se represente a una o varias mujeres en actitud de zorrupio verbenero?). Y ello manifestaba que *El Víbora* estaba perdiendo su mejor terreno: el del afán por defender y promover en el Noveno Arte la vanguardia popular.

La cuestión, por tanto, de la identidad, puede ser uno de los problemas más importantes con los que se encuentra ahora la revista: el hecho de que el lector de *El Víbora* quedaba definido e incluso etiquetado por leer la revista, de la misma manera que, en esos años, te definía llevar una beisbolera o vestir con una *parka*. Esto es algo totalmente perdido tras la aburrida década de los noventa y, aunque difícil, tiene que ser uno de los frentes que hay que contemplar a la hora de revivir esta publicación. El cómic, hoy por hoy, no define a quien lo consume, ni siquiera la afición global por los tebeos: es una oferta de ocio más, en competencia con otras más sofisticadas.

Y ante esto, por tanto, cuáles son las razones de esta hecatombe editorial que se avecina, y de qué manera se puede sortear? Una de las causas es la propia crisis del mercado, que hoy es más aguda que nunca, a pesar de la proliferación de ediciones. Buena parte de la narrativa gráfica que se imprime son reediciones o bien cómics en formato de lujo, libros de imágenes en definitiva. Entre medias, sólo hay lugar para el *comic-book*, la gacetilla. Si la crisis es tan aguda, es porque afecta principalmente al *magazine*, a la que llamamos "revista de quiosco" -se distribuya o no a través de esos quioscos-. Por otra parte, la base filosófica de *El Víbora*, el *underground*, hoy carece de capacidad revulsiva, está asentado sobre la exquisitez o el *freakismo*, en lugar de sobre el deseo de epatar y el arrojo clastomaníaco. No sólo es oficial: se ha convertido en cátedra. El *underground* se ha convertido en una opción creativa, en lugar de una actitud vital. Por otra parte, los contenidos también han experimentado un giro radical. Hace tiempo que *El Víbora* ya no juega a la provocación cómplice, sino a la divulgación de autores más o menos prestigiados, con cierto barniz alternativo. Nadie puede negar la valía de firmas actuales como Peter Bagge, M. A. Martín, Bisley, Mauro, Paco Alcázar, Gilbert Shelton, Bill Plympton, Ralf König, Álex Fito o Robert Crumb.

Pero tal vez debiera volverse a las trincheras de la radicalidad, como lo hace desde su ámbito *El jueves*, pero sin prestarse al juego que esta revista hace a la actualidad inmediata y perecedera, ni descuidar la vocación artística que *El Víbora* ha tenido casi siempre. La clave quizás esté en la vanguardia popular antes mencionada, en recoger la última tendencia pero con un tratamiento irónico y una reflexión respecto a sus posibilidades estéticas y narrativas. Es innegable la calidad del trabajo de los dibujantes publicados en los últimos tiempos, pero muy escasas sus intenciones (no es que sean malas: es que son escasas). En realidad, con esta crisis generalizada ocurre lo mismo que con la producida en los sesenta: igual que la ruptura de formas y contenidos se planteó al margen de las revistas infantiles y oficiales, ahora sucede de la misma forma. Precisamente por ello *El Víbora* es hoy más imprescindible que nunca, puede ser un puente entre una orilla del mercado y otra. Entre otras cosas, porque es el único puente que queda en pie.

Entonces fueron importantes las agencias para sacar adelante la obra de dibujantes señeros. Ahora, la disciplina del autor ha eliminado esta posibilidad, puesto que agencias y revistas son ineficaces para distribuir contenidos. Para obtener resultados a la manera de hace dos décadas, los artistas tendrían que prestarse a dibujar sobre lo que se les demande; adaptarse a motivos y temas impuestos desde fuera de su propio universo creativo. En definitiva, comprometerse a no ser "autores". Propugnar una forma de trabajo e imaginación que se centre en contenidos más enjundiosos y, en definitiva, reales. De un *Especial Francia* de la primera época de *El Víbora* a un *Especial Hijos de Puta* de *Cimoc* de los noventa, desde luego, media un abismo de inteligencia.

Pero la insistencia en contenidos más elaborados y pegados a tierra tampoco requiere cercanía a posturas de reivindicación concreta. Otro error sería agarrarse a este recurso apoyando escenarios socio-políticos, o centrándose en sus discursos. Esto tuvo su sentido en los primeros ochenta, porque la Transición se dividía entre progresistas y reaccios al cambio. Ahora el enfrentamiento ideológico se encuentra entre políticos e instituciones y generaciones aletargadas de ciudadanos intelectualmente soñolientos.

Puede existir otra esperanza en la alteración del formato mismo de la publicación, siempre y cuando siga manteniendo una imagen de marca que garantice la fidelización, al menos, de los menguados lectores que quedan. De todos es sabido que la revista de cómics, como formato, no tiene futuro, dada la marcada voluntad selectiva de los lectores actuales, y los planes de diversificación de las editoriales. La única manera de contrarrestar esta tendencia es hacer una oferta con estilo propio, lleve en su interior lo que lleve. En definitiva, tal y como antes planteábamos: vender marca.

Además, el cómic de hoy se presta mucho menos a la narración breve, a no ser que tenga valor episódico; la serialización sólo es posible cuando se edita en libro de formatos lujosos o de bolsillo (tomos *manga*, etc...), y ya hace tiempo que se rechaza su aparición en revista. Por ello, *El Víbora* lucha con una tendencia a practicar narraciones de largo aliento que son siempre mal acogidas en publicaciones mensuales, justo al contrario de lo ocurrido en la década de los ochenta.

De los dos planteamientos típicos de comercialización del cómic, el propio de agencia, hoy por hoy, sólo lo pueden mantener el Grupo Zeta o Planeta-Agostini, cada uno con su orientación de mercado y sus criterios mercantiles y con vocación de distribución internacional. El planteamiento minoritario y de valor cualitativo, ya sea en ediciones vistosas o experimentales, está ahora copado por iniciativas de intención exquisita -De Ponent, Sinse Ntido,... Y a medio camino quedan Glénat, La Cúpula o Norma. La última ha garantizado su espacio haciéndose con la edición de los contenidos adultos de las *majors* americanas. Glénat España disfruta de un merecido y destacado lugar en sintonía con la edición a la francesa, en el tomo de prestigio (que no *prestige*) y las ediciones y reediciones de autores europeos.

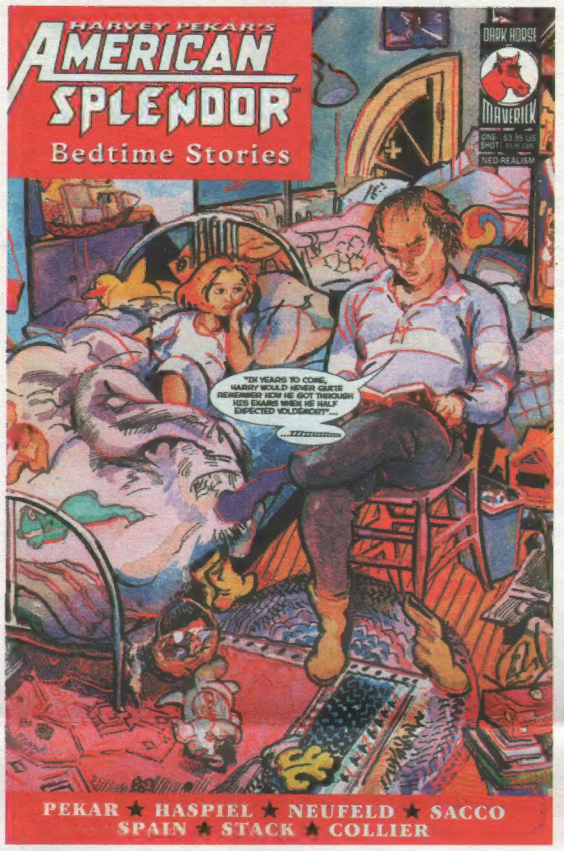
La Cúpula se ha quedado en terreno de nadie, tras intentar pasar del segundo planteamiento al primero a mediados de los noventa. Tal vez ahora sólo le quede reconquistar el terreno que siempre tuvo. Igual que el cómic de calidad escapó del pernicioso efecto alienante de la legislación en los años sesenta, ahora debe escapar –con revistas como *El Víbora* a la cabeza- de la peor de las leyes, la que dictan los intereses del mercado que, como es lógico esperar, siempre son mercantilistas.

Todo esto ya se lo habrán planteado sus responsables, y muchas cosas más. ¿Lograrán salir a flote? Ojalá sea así, y de la experiencia salgan reforzados y mejorados. Por el bien del cómix y del cómic en nuestro país, y haciendo honor a su lema legendario, para que siga siendo, ahora más que nunca, una revista de cómix para supervivientes.

AMERICAN SPLENDOR: UN MUNDO FANTASMA SUBYACE EN EL ESPLENDOR AMERICANO

Por Hernán Migoya

American Splendor es un film que explica la vida de Harvey Pekar, guionista de comics particularmente reconocido por una serie de corte autobiográfico y realista (_"slice of life"_, le dicen allí) de idéntico título. Sin embargo, la película, sencilla sólo a primera vista, no está excesivamente interesada en el Pekar artista, y ahí radica el acierto de su propuesta: como creador, la historia de Pekar podría ser una de tantas; sin embargo, como mero ciudadano, Pekar resulta un testigo excepcional del fracaso del sueño americano, desde el momento en que se trata de un tipo que nunca ha creído en dicho sueño. Ni siquiera ha deseado jamás cumplirlo y lo dejará alejarse cuando pase a su lado. Por ello, Pekar es un medio ideal para conocer la realidad americana, la normalidad del _freak_.


HARVEY PEKAR's
AMERICAN SPLENDOR
Bedtime Stories
DARK HORSE
MAVERICK
NEO-REALISM
"IN YEARS TO COME, HARRY WOULD NEVER QUITE REMEMBER HOW HE GOT THROUGH KIDS EXAMS WHEN HE HALF EXPECTED VOLDEMORT"...
PEKAR ★ HASPIEL ★ NEUFELD ★ SACCO
SPAIN ★ STACK ★ COLLIER

No he leído nunca a **Harvey Pekar** y no siento un excesivo interés por hacerlo. Tengo la impresión de que a lo largo de mi vida me he encontrado muchos Harvey Pekars, muchos autores con mayor o menor interés cuya mayor cualidad es su capacidad de extrañamiento para con la propia vida y, pese a ello, su facilidad para convivir con ella de manera cotidiana y casi diría que agradecida. Son autores que, aunque ellos muchas veces lo nieguen, se sienten cómodos en el semi-anonimato y el disgusto perpetuo, llevando una rutina sencilla y austera, y mostrándose auténticamente incapaces de lidiar con sueños de fama, sofisticación o lujo. Lo que quiero decir es que, dentro de lo que cabe (cuando se habla de artistas), Pekar es un tío normal y corriente, y esa normalidad suya –y no su, real o no, excepcionalidad como autor- es la que interesa a los responsables del film. En serio: ¿cuántos artistas conocéis capaces de enviar a la mierda a **David Letterman** y volverse a su casa con lo puesto?

UN PEDAZO DE LA VIDA MISMA

Shari Springer Berman y **Robert Pulcini** eran una pareja de documentalistas que decidieron llevar a la pantalla grande la vida de Pekar. Su punto de partida es cuando menos original y cuando más honesto, y entronca con su antigua especialización: _American Splendor_ no es un documental, pero rompe continuamente su frágil cáscara "ficcionada" para dejar asomar entre sus grietas el rostro descreído y socarrón del auténtico Harvey Pekar. Éste puntea continuamente el fluir de la historia "representada" con intervenciones personales durante su visita a un estudio de grabación para aportar su voz como "narrador".

Esa constante confluencia del personaje real con el recreado podría generar confusión o torpeza en el desarrollo de _American Splendor_. Sin embargo, nada más lejos de lo real: la propuesta de sus autores nos es presentada con tanta limpieza y claridad, no bien terminados los maravillosos títulos de crédito "viñetados" (durante su proyección, sentí que por vez primera alguien entendía la especificidad del lenguaje del cómic y sus posibilidades dentro del cine), con todas las cartas boca arriba, que uno no puede sino asistir especialmente complacido y un poco asombrado a la ruptura de la cuarta pared, sobre todo siendo efectuada con semejante sentido de la naturalidad. En cualquier momento, la comparecencia del Pekar real se agradece, y muy especialmente cuando los directores del film optan por ofrecer las impagables intervenciones auténticas del autor de cómic en ***El Show de David Letterman***, mostrando de paso su talento natural pero no siempre voluntario para el espectáculo.

Por supuesto, a quien dicho truco –pues no deja de ser un magnífico truco- se lo pone muy difícil es al pobre **Paul Giamatti** (el extraordinario actor que ya nos asombró como aspirante a documentalista –mira por dónde- en ***Storytelling*** de **Todd Solonz** y como guionista y compinche de **Andy Kauffman** en ***Man on the Moon*** de **Milos Forman**), pues la interferencia de personaje y persona le sitúa el listón muy alto, provocando que el público compare de forma inconsciente pero continua sus "similitudes" con Pekar, tanto aquellas que entran dentro del juego artístico –gesticulación, tratamiento de la voz, etc.- como las que no -¡su mero parecido físico!-. Por suerte, Giamatti es un todo terreno, un monstruo al que hoy sólo pueden hacer sombra otros actores de carácter como **Steve Buscemi** o **James Gandolfini**, y se sale siempre con la suya: nos creemos que él es, si no el verdadero Pekar, otro Pekar posible y, lo que es mejor, probable. Sin Giamatti, la película no tendría el efectivo _punch_ del que hace gala con discreción pero con constancia –**Hope Davis** tampoco lo hace mal, pero en su caso uno cae en la típica trampa que seguro a ella no le gustaría oír: ¡oh, es mucho más guapa que su equivalente real!-.

Springer Berman y Pulcini consiguen así realizar una radiografía del perdedor americano que, por vez casi primera en el cine de su país, no intenta aprovecharse de la cotidiana desdicha de sus personajes ni explotarla para provocar sentimientos o reacciones inmediatas en el espectador: es como si dicha cotidianeidad empapara también la textura y la condición del film –hasta el extremo de que éste, desde un punto de vista formal, en ocasiones toma la forma equívoca y aparentemente neutra e inocua de un telefilm-, transformándolo en una especie de pequeño supositorio no por (des)agradable menos efectivo. A mi entender, nos encontramos ante una de las mejores películas del año 2003 y, definitivamente, la mejor que se ha hecho con un cómic realista como punto de partida. Esto es, la mejor junto al documental ***Crumb***, de **Terry Zwigoff**.

ODIOSAS COMPARACIONES

Uno de mis mayores defectos como "crítico" es mi lamentable tendencia a embarcarme en sañudas y ensañadas comparaciones de la obra criticada con alguna otra hacia la que abrigue una especial manía o amor. Eso también va a ocurrir aquí, aunque, de todas formas y en mi descargo, no sea del todo baladí propiciar una confrontación estética entre _American Splendor_ y otro film de Zwigoff, ***Ghost World***.

Existe una práctica no tan habitual entre guionistas que, al guionista que esto suscribe, provoca una especial indignación, de manera casi automática: un guionista sabe que tiene que querer a todos sus personajes por igual para que ese amor, esa humanidad, dote de calor a sus creaciones, traspasando el papel o la pantalla y logrando comunicar sensación de vida con el público. Además, el juego limpio lo requiere. Sin embargo, un guionista también sabe que existen muchas maneras llamémosles rastreras de provocar sentimientos inmediatos en ese mismo público, mediante la simple manipulación de los personajes.

Terry Zwigoff realizó un documental magistral con _Crumb_. Sin embargo, se trata de un director de ficción –hasta ahora- mediocre, a tenor de lo que demostró en ***Ghost World***, la adaptación del cómic señero de **Dan Clowes** –quien también co-escribió el guión-. _Ghost World_ es referencia obligada a la hora de hablar de _American Splendor_, pues ambas tienen como fuente dos nombres importantes del cómic _underground_, y ambas pertenecen al género del _slice of life_.

Sin embargo, _American Splendor_ es honesta y _Ghost World_ –además de estar torpemente dirigida- no lo es. _American Splendor_ hace gala, sin hacerla, de una completa transparencia: como ya he avanzado, enseña su truco desde el primer minuto sin que la eficacia del mismo se resienta de ello. _Ghost World_ no.

Ghost World nos explica la historia de dos chicas _freaks_ o, más apropiadamente, _weirdos_, y su alienada relación con el resto de su entorno, que termina por parecer más alienado y extraño que el suyo propio. En su Novela Gráfica, Clowes consiguió dotar de vida propia a sus dos personajes principales y, sin que se notara demasiado el trasvestismo a ellas de su propia personalidad –éste sí es un truco que a muchos autores masculinos de cómic, en ocasiones pésimos conocedores de la psicología femenina, se nos suele dar bastante mal-, las insufló de esa extrañeza y ese "mal cuerpo" que los adolescentes con ciertas inquietudes sienten al comprobar que no encajan en su "realidad".

Zwigoff –aparentemente con la complicidad del propio Clowes- coge ese sentimiento y no sólo lo semi-transforma, dotándolo de una justificación tan falsa como ramplona, sino que intenta conseguir el mismo efecto que produce el cómic utilizando un truco vulgar y malintencionado: manipulando, en fin, al espectador. En _Ghost World_ –la película-, no existe un solo personaje que sea humano, a excepción de los tres principales, que son con los que Zwigoff quiere que el espectador se identifique. Al resto de personajes les dota como mucho de un rasgo característico, ridiculizándolos y humillándolos con el solo objetivo de que el espectador se sienta más inteligente y sensible que ellos. Un truco barato para conseguir un efecto repugnante: que el público crea que es más inteligente de lo que es. Naturalmente, casi todos los espectadores están dispuestos a caer en la trampa de la película.

Por si fuera poco, Zwigoff justifica y utiliza la alienación de sus dos protagonistas como una zafia crítica a la sociedad consumista americana: como muchos otros ingenuos izquierdistas de su quinta, Zwigoff –al igual que el maestro Crumb, por otro lado, que de izquierdista no tiene nada- se siente nostálgico de un tiempo que nunca existió: aquel tiempo en que el arte no se hacía por dinero (sic). Para ello, echa mano de una imagen tópica hasta el vómito: el amor del personaje de Buscemi –cuya aparición, por cierto, hace subir enteros el nivel del film- por los discos de blues de coleccionista. Así, para legitimar el desencaje social de sus protagonistas, Zwigoff se escuda tras dicha utopía cultural: que hubo un tiempo en que los artistas no se movían sólo por dinero, afirmación falsa hasta la médula, por supuesto. Primero, hoy día –como en cualquier época- no todos los artistas se mueven SOLAMENTE por dinero: pero para alguien que no convive a gusto con su entorno, como probablemente lo sea Zwigoff, es fácil achacarle la culpa de su propia inadaptación a la supuesta corrupción moral de los demás; segundo, cuánto más fácil sería hacer las cosas por dinero para un negro muerto de hambre al que la interpretación del _blues_ podía no sólo reportar cierta fama y respeto, sino también mujeres y, sí, dinero, algo habitualmente necesario para quien no lo tiene.

Zwigoff entra pues, de plano, en la mayor atrocidad que un artista puede cometer: el partidismo moral. En lugar de exponer pulcramente y dejar que sea el espectador quien juzgue a sus personajes, Zwigoff no les da una sola oportunidad y desde el momento en que los pone en juego ya están condenados al menosprecio y la ridiculización.

American Splendor, siendo como es una certera –aún más si cabe- crítica a la sociedad de consumo y a los lastres cotidianos de la sociedad occidental en general, no cae jamás en tales manipulaciones ni simplificaciones para resaltar la heroicidad de su anti-héroe ni para inflar el ego de su público. Sólo una cosa me molestó de _American Splendor_, y fue el retrato que presenta del gran Mesías del cómic _underground_: **Robert Crumb** aparece un par de veces en la historia, escondido tras las facciones del estupendo actor **James Urbaniak** (el protagonista de la obra maestra de **Hal Hartley**, ***Henry Fool***). En todo momento, Crumb es pintado como personaje más que como persona: quizá sea problema mío, pero ciertamente me incomodó que, para entender cómo es el autor de ***Mr. Natural***, nos limitáramos a ver a Crumb saliendo de una librería a lomos de una de sus bien alimentadas fans. No me hizo gracia verle reducido a mero cliché. Y no creo que a él tampoco se la haga.

En cualquier caso, lo interesante ahora sería saber qué sintió Harvey Pekar al verse desdoblado en _American Splendor_ y si, cuando conoces la realidad a la que la representación hace referencia, el cliché es inevitable.

TODOS CASTIGADOS

Por Julián M! Clemente

Las viñetas se han quedado pequeñas para él. Punisher, como antes hicieran Blade, Spider-Man, Daredevil, la Patrulla-X y Hulk, llega a la gran pantalla. Es cierto que no es la primera vez que lo hace, pero en Marvel han cambiado los mandos. La editorial que vendiera sus derechos cinematográficos al peso para que productoras de serie Z destrozaran a sus personajes a conciencia ha hecho borrón y cuenta nueva. Ahora cada proyecto se analiza cuidadosamente, al tiempo que entran en juego los responsables de la línea de cómics, para ofrecer productos atractivos, accesibles a todo tipo de públicos y realizados por autores punteros. En el caso de Punisher, hace ya cuatro años que Garth Ennis recibió el encargo de readaptar el personaje al siglo XXI. Ennis se encontró con un Frank Castle que se había alejado lo suficiente de sus orígenes para resultar irreconocible para sus potenciales lectores, mientras el común de los aficionados le tenían por un icono pasado de moda cuyo éxito sólo se podía circunscribir a un momento muy concreto: el de la segunda mitad de los ochenta.

El Castigador, sin embargo, venía de un poco más atrás. Su nacimiento había tenido lugar en 1974, el mismo año en el que debutó Lobezno. Gerry Conway, el creador de Punisher, se sentía influido tanto por la época que le tocaba vivir como por otros símbolos culturales. Particularmente, las numerosas novelas pulp de El Ejecutor, escritas por Don Pendleton, habían captado su atención. Pendleton reflejaba en esas novelas a un personaje que se convertiría en carne de arquetipo gracias al cine y películas como *El cazador*. El veterano del Vietnam. En realidad, los veteranos de Vietnam reales acababan de aterrizar en el país, paseando su desorientación de costa a costa y ganándose el desprecio de buena parte de la ciudadanía. El Ejecutor era uno de esos veteranos, ya de por sí tocado de la cabeza, al que el asesinato de su familia había arrojado a una lucha despiadada contra el crimen a través de los métodos más violentos imaginables. Conway tomó el personaje creado por Pendleton y lo revistió de ambigüedad. En 1974 la distinción entre superhéroe y supervillano era clara y rotunda. Las fronteras estaban establecidas y Punisher sería el primero en difuminarlas. En su debut, en el *Amazing Spider-Man* 129 (*Spider-Man de John Romita* 55 de Forum), Frank Castle actuaba al lado de uno de los enemigos del lanzarredes, y hasta el final no reconocía que estaba persiguiendo al objetivo equivocado. Bien es cierto que aquel primer Castigador carecía del extremismo alcanzado en posteriores apariciones, e incluso se daba a entender que las balas que disparaba su rifle no hacían más que adormecer, pero la contundencia de su imagen dejó huella. Eso hay que agradecérselo a John Romita, el director artístico de Marvel y quien dotaría a Punisher del aspecto con el que habría de mantenerse durante las décadas siguientes. Conway le sugirió que dibujara una calavera en el pecho, pero fue Romita quien tuvo la genial idea de agrandar la calavera hasta que ocupara todo el torso, y que los dientes fueran una cartuchera.

Aunque El Castigador tendría apariciones sucesivas al lado del trepamuros, sería en un magazine en blanco y negro donde se revelaría sus orígenes, calcados de los de El Ejecutor de Pendleton. Fue en ese blanco y negro, orientado hacia los adultos y por ello mucho más directo, donde se estableció por primera vez su Diario de Guerra, una anotación en primera persona de cada misión, con lo que Punisher adoptaba las técnicas narrativas de un nuevo tiempo en el que se abogaba por la maduración del género de superhéroes.

Probablemente Frank Castle hubiera continuado picando aquí y allá, saltando de serie a serie (enseguida le veríamos en las páginas de Capitán América), para que el héroe de turno entrara en directa comparación con Punisher y saliera moralmente reforzado: "Lo que ocurrió a El Castigador podría haberme pasado a mi", llegaba a afirmar Spider-Man. Entonces llegó Frank Miller y le colocó en el lugar donde siempre debía haber estado, en las calles y con los pies en el suelo. La aparición de Punisher en *Daredevil* sirvió para que el aficionado comenzara a contemplar a El Castigador en su justa medida. Puede que los superhéroes nunca matasen y siempre salvaran el día con una sonrisa en los labios, pero el caso de Punisher era diametralmente distinto. Miller no se atrevía a juzgarle, como sí hacían anteriores autores, porque las amenazas con las que él luchaba no tenían nada que ver con las de otros héroes de la casa. Eran reales, y por ello más terribles.

A mediados de los ochenta, la miniserie *Círculo de Sangre* firmada por Steven Grant y Mike Zeck terminó de apuntalar el éxito del personaje, que actuaba por primera vez en solitario y se movía por las viñetas como si estuviera inmerso en una cruda película de serie negra. Quizás el primer número sea el más brillante y en el que los autores mejor enseñan a su criatura. Grant muestra una cárcel como es por dentro, un lugar siniestro infectado por la corrupción institucionalizada y plagado de criaturas tan terribles como verosímiles. Como ocurría con el Rorschach de *Watchmen*, El Castigador no estaba allí encerrado con los criminales: los criminales estaban encerrados con El Castigador.

Tomando la miniserie como modelo, Marvel depositó a su redescubierto vigilante en manos de uno de los guionistas más inteligentes, políticamente incorrectos y menos valorados de la industria: Mike Baron. Hasta el momento, Baron había expresado sus opiniones políticas a través de la ciencia-ficción de Nexus. En Punisher sin embargo las transplantaría, sin anestesia, al mundo real. Baron no se mordía la lengua a la hora de defender una postura que muchos tacharían de derechista, pero que funcionaba a la perfección en las páginas de una de las series más brillantes y espectaculares de los ochenta. "Punisher parece haber surgido de algún oscuro y profundo pozo del espíritu americano", decía. "La voz de los americanos *conservadores*, que ven su calidad de vida amenazada por las conductas criminales y por el confuso pensamiento liberal. Ese pensamiento que dice que la responsabilidad individual no existe, que todos nosotros somos fruto de las estructuras del sistema y, por ello, que el comportamiento criminal es, en sí mismo, prueba de que el criminal no es responsable de sus acciones. El ciudadano medio no necesita que le digan que esa gente sí es responsable de sus acciones. Pero nuestros legisladores y los jueces sí lo necesitan, y el sistema penal americano parece favorecer tan sólo a los abogados y los criminales. Ellos no escuchan... están por encima de las preocupaciones ordinarias. Tienen que prestar atención a la letra de la ley y al Juicio de la Historia. El ciudadano medio no lo hace. Su preocupación es vivir cada día y defender a su familia". Partiendo de esos principios, Baron muestra al Punisher como un hombre cabal que hace lo que tiene que hacer. Ni más, ni menos.

El Punisher de Baron, recopilado ahora por Planeta con motivo del estreno de la película, se vendió tan bien que las series se multiplicaron en años posteriores, hasta que el personaje acabaría sobreexplotado, perdiendo interés y frescura con el cambio de década y el abandono del guionista. Sucesivos intentos de relanzarlo durante los noventa no tendrían impacto alguno, inventando absurdas vueltas de tuerca que colocaban a Castle en el plano paranormal, el más alejado del que tuviera en sus comienzos.

Dicen que Garth Ennis lo devolvió a los orígenes, pero no es cierto. Es verdad que Ennis le puso de nuevo a matar gángsters, pero su Punisher no tiene nada que ver con el de Baron: no es un vigilante que protege a los ciudadanos mediante acciones radicales, sino un asesino en serie especializado en criminales. Ennis entiende que el único acercamiento honesto que puede hacer al personaje es el humorístico, y por eso le rodea de los freaks que ya abundaban en su Predicador. El giro reciente que está llevando el guionista a cabo en sus últimas entregas, hacia unas aventuras menos risibles y de mayor calado social no responde a otra cosa que a la identidad propia de la película, donde bulle más el drama y la acción que la fanfarronada a lo Tarantino. Si ese es el camino adecuado, es algo que deberán responder los espectadores.

EL MERCADO DEL MANGA HOY: TRES MUESTRAS

Por Alfons Moliné

Hace un año dábamos en *La Guía del Cómic* un balance de la edición de manga en España desde sus orígenes hasta entonces, aprovechando para señalar la buena salud del mercado de los tebeos japoneses, la cual ha ido manteniéndose estable e incluso con tendencias al alza a lo largo de estos últimos doce meses. Tanto las ya veteranas Norma, Planeta-DeAgostini y Glénat, junto con las más jóvenes Ivrea y Otakuland, continúan lanzando nuevas colecciones, prácticamente todas en el formato *tankôbon* o de tomos a la japonesa, valiéndose tanto de autores ya consagrados como de nombres presentados por vez primera en nuestro país. En el primer caso, es normal que un título publicado por una editorial sea luego recuperado por otra; los ejemplos más conocidos son los de *Ranma 1/2*, de Rumiko Takahashi, y *Saint Seiya* (Los Caballeros del Zodíaco), de Masami Kurumada, publicados primero por Planeta y después rescatados por Glénat, o el de *Video Girl Ai*. De Masakazu Katsura, ofrecido inicialmente por Norma y posteriormente reeditado a su vez por Planeta.

Con frecuencia, el soporte televisivo estimula considerablemente la edición de un manga; un caso muy conocido es el de *Shin-chan*, de Yoshihito Usui, editado primero por Planeta en tres volúmenes apaisados que obtuvieron escaso éxito, para luego reaparecer en los quioscos a raíz de su inesperado y considerable impacto en la pequeña pantalla. Pero los editores españoles de manga también saben revitalizar el mercado experimentando con series que, pese a no tener el apoyo de otro soporte multimedia, ya sea televisión, cine o videojuego y a estar realizadas por autores hasta la fecha desconocidos en nuestro país, logran aún así implantarse en nuestro mercado.

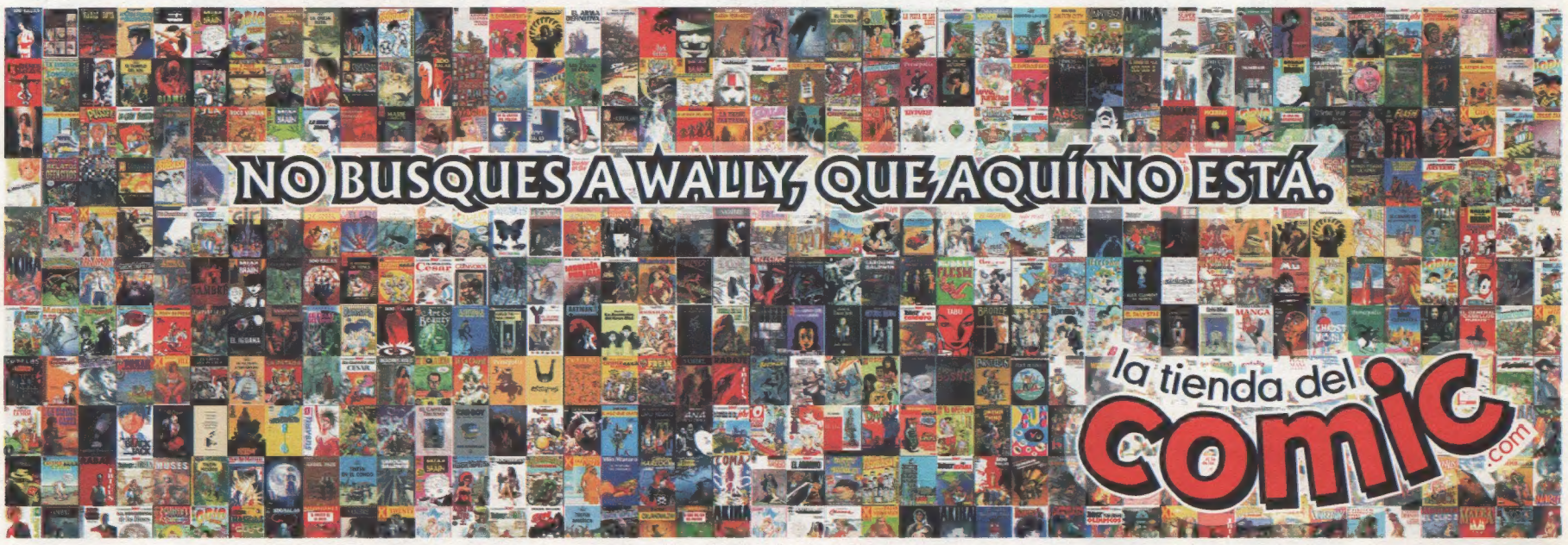
Esto nos lleva a las tres novedades editoriales de reciente aparición entre nosotros, y que cada una posee unas condiciones que le son propias:

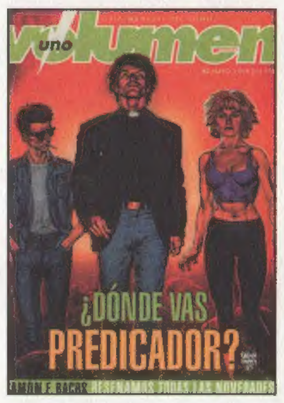
.hack (léase "punto hack"), lanzado por Norma Editorial, se basa en un videojuego producido por Bandai, y cuyos personajes han sido diseñados por Yoshiyuki Sadamoto, el aclamado creador de *Evangelion*, si bien su versión en manga corre a cargo de Rei Izumi (dibujos) y Hatsuya Hamazaki (guión). Los dos protagonistas, los hermanos Shingo y Lena, son grandes aficionados a jugar a The World, un juego en línea de rabiosa actualidad. Valiéndose de una trama argumental similar a la de la película producida por Disney *Tron* (Steven Lisberger, 1982), Shingo y Lena quedan atrapados por el propio juego y penetran en un ciberuniverso poblado de seres de fantasía. Encarnando a los .hackers, unos legendarios ciberguerreros, los dos jóvenes deberán afrontar toda suerte de aventuras dentro de The World. Un manga, en definitiva, sin grandes pretensiones pero que está llamado a crear un impacto notable entre los más jóvenes, especialmente gracias a la llegada a nuestro mercado este mes de marzo del citado videojuego de donde procede.

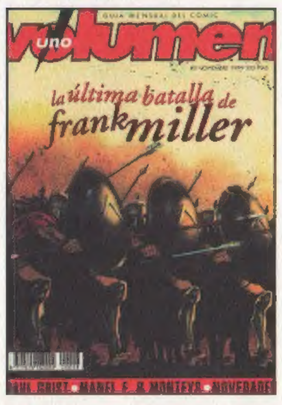
Yu Yu Hakusho, editado por Glénat, es el título de más solera de los tres aquí reseñados. Creado en 1990 por Yoshihiro Togashi –esposo de Naoko Takeuchi, la autora de *Sailor Moon*- para el semanario *Shônen Jump*, el título puede traducirse literalmente como "el informe del fantasma juguetón". El protagonista, Yusuke Urameshi, un joven de 13 años que, al salvar la vida de un niño que estaba a punto de ser atropellado por un coche, es atropellado por el mismo y fallece. Al no estar prevista su muerte, Yusuke, convertido en un espíritu con poderes sobrenaturales, aprende que tiene la posibilidad de resucitar, pero para ello deberá regresar a la Tierra para capturar unos espíritus que se han trasladado allí con el fin de cometer actos delictivos. Una de las series de mayor éxito de *Shônen Jump* –junto con la contemporánea *Dragon Ball*, de Akira Toriyama- hasta su cancelación en 1994, *Yu Yu Hakusho* ha conocido igualmente una serie de anime de 112 episodios -además de un par de largometrajes- editada en vídeo y DVD por Jonu Media y emitida en la cadena autonómica catalana K33. Glénat posee con el presente manga, pues, la baza de un éxito de ventas seguro, por cuanto ya viene rodeada de un considerable culto entre los *otakus* hispanos.

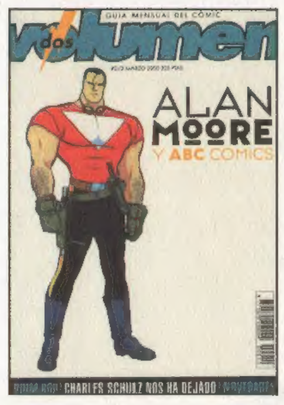
Samurai Deeper Kyô, también a cargo de Glénat, es un producto destinado, contrariamente a los dos anteriores, a un público más adulto. Creado por Akimine Kamijô para *Young Magazine* en 1999, se ha revelado como uno de los éxitos más recientes dentro del género del *jidiamono* o manga basado en el pasado histórico del Japón, del que Glénat ya había presentado otros notables ejemplos como *Rurouni Kenshin* (El guerrero samurai), de Nobuhiro Watsuki, o *Blade* (La espada del inmortal), de Hiroaki Samura -este último previamente editado por Norma- si bien *Samurai Deeper Kyô* les supera en cuanto a violencia y situaciones desenfrenadas. Ambientado a principios del siglo XVII, el manga basa su argumento en un hecho real: la batalla de Sekigahara, la más importante guerra civil que conoció Japón, tras la cual el país viviría una serie de reformas políticas y económicas cuando todavía se hallaba bajo el feudalismo. Onime no Kyô (literalmente "Kyô ojos de demonio"), el sanguinario protagonista, que había asesinado a 1.000 hombres durante dicha batalla, a raíz de un hechizo tiene su alma de repente incorporada al cuerpo del curandero Kyôshirô Mibu. A partir de entonces, el cuerpo de Kyôshirô alberga dos personalidades, la del propio curandero y la del cruel Kyô, quien habrá de ir en búsqueda de su propio cuerpo. Otro personaje secundario importante es Yûya, una hábil cazadora de recompensas que desea vengarse de Kyô por haber asesinado éste a su hermano, ignorando que su alma se halla en el cuerpo de Kyôshirô; asimismo, en el manga aparecen figuras históricas de la época que existieron realmente. *Samurai Deeper Kyô* ha obtenido su serie de anime de 26 episodios y ha sido asimismo adaptado como videojuego. Pese a no contar con el aliciente de tener su versión anime ya difundida en nuestro país, *Samurai Deeper Kyô* reúne las condiciones para convertirse en un manga popular gracias a su elaborada y documentada trama y sus grandes dosis de acción.

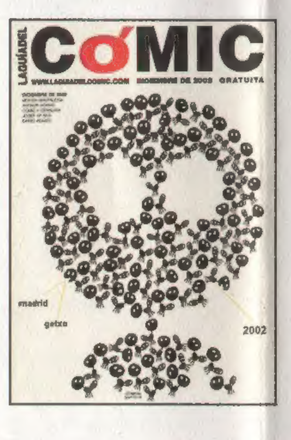
Estos son tres ejemplos de la vitalidad de que goza actualmente nuestro mercado de los manga, y es de esperar que en el futuro podamos reseñar otras novedades que aporten savia nueva a dicho mercado. La consolidación de un mercado de manga para lectores adultos paralelamente a los títulos juveniles más comerciales –tras la línea Pachinko de Planeta, destinada a dicho sector, Norma ha iniciado también una línea similar, Seinen Manga- y la implantación de los autores clásicos de la narrativa gráfica nipona –del maestro Osamu Tezuka hay ya tres editoriales españolas que difunden su obra: a Planeta y Glénat pronto se les va a unir Otakuland- así nos lo hace presagiar.











5 AÑOS SIN FORMANDO

la guia del cómic

la guia del

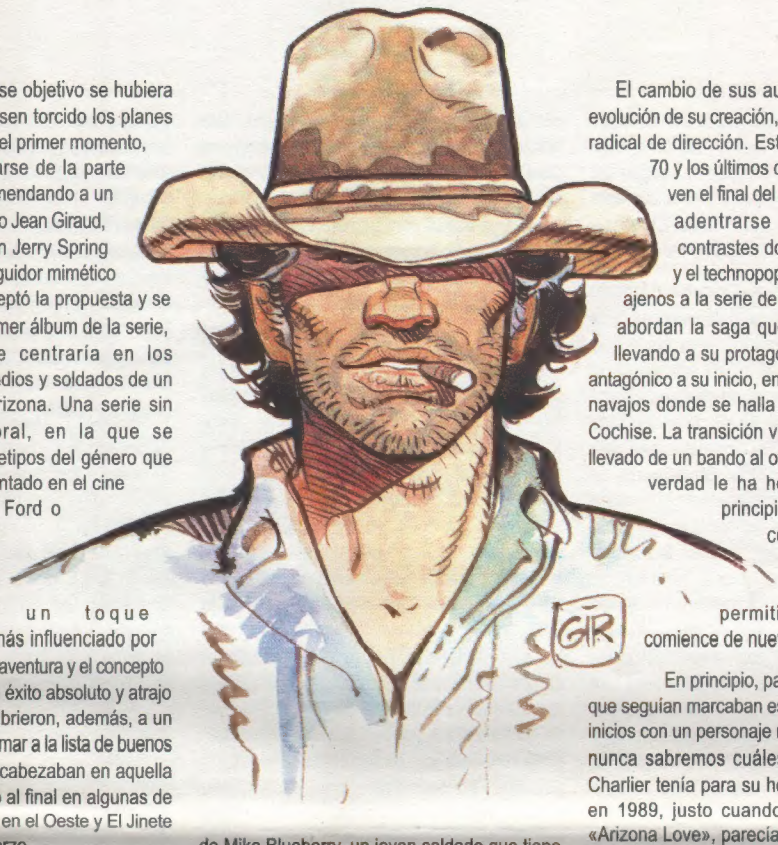
cómic

BLUEBERRY

GÉNERO DE AUTOR

Por Álvaro Pons

Es más que probable que cuando Charlier se puso a escribir las primeras líneas de Fort Navajo pensando en su amigo Jijé, su objetivo fuera tan sencillo como hacer una buena serie de western, en el que pudiera volcar todas las maravillas que había visto y sentido en un reciente viaje a los EEUU. Los paisajes, la dura historia de los pioneros, los enfrentamientos entre los indígenas y el ejercito, conformaban un punto de partida excelente para una historia de un género poco habitual para los lectores francobelgas de "bande dessinée", que comenzaban a adentrarse en historias más realistas gracias precisamente a las creaciones de este rechoncho escritor que había cambiado la forma de entender la historieta en ese país gracias a sus obras.



Y es probable que ese objetivo se hubiera cumplido si no se hubiesen torcido los planes del guionista casi desde el primer momento, al declinar Jijé encargarse de la parte gráfica de la serie, recomendando a un jovencísimo y desconocido Jean Giraud, ayudante del maestro en Jerry Spring y, en aquel entonces, seguidor mimético de su estilo. Charlier aceptó la propuesta y se puso a trabajar en el primer álbum de la serie, Fort Navajo, que se centraría en los enfrentamientos entre indios y soldados de un atrincheramiento en Arizona. Una serie sin protagonista fijo, coral, en la que se representaban los arquetipos del género que tan bien habían representado en el cine las películas de John Ford o Howard Hawks (con las que se pueden encontrar multitud de puntos coincidentes) con un toque europeo, más social y más influenciado por otro forma de entender la aventura y el concepto de héroe. La serie fue un éxito absoluto y atrajo a los lectores que descubrieron, además, a un nuevo dibujante al que sumar a la lista de buenos autores realistas que encabezaban en aquella época Jijé (que colaboró al final en algunas de las páginas de Tormenta en el Oeste y El Jinete Perdido), Hubinon o Uderzo.

Pero ya en este primer arco argumental que se prolongó durante cinco álbumes, era evidente que el carácter colectivo se iba diluyendo a favor de uno de los protagonistas que, poco a poco, se había ido haciendo con el liderazgo de la serie. El teniente Blueberry, un héroe de corte romántico, luchador de causas perdidas, había comenzado como secundario para terminar como protagonista y dar incluso nombre a la serie, que rápidamente se denominaría de forma genérica «Las aventuras del teniente Blueberry». A partir de este momento, la serie se transmuta y deja la pista del western clásico para internarse en una larga evolución personal centrada en su protagonista, un descarado sinvergüenza de bondadosos principios (muy acorde con el personaje que popularizó en el cine en esa época Jean-Paul Belmondo, su referente gráfico). De hecho, tras el primer arco argumental, Charlier parece buscar nuevas vías a su personaje transformándolo en sheriff de un perdido pueblecito, una opción que no cuaja y que acaba de forma precipitada para embarcar a Blueberry en el que sería el primer gran arco argumental de la serie: «El caballo de hierro», donde realmente Charlier definiría a su personaje y Giraud se desharía ya de forma plena de la influencia de Jijé para comenzar a definir sus propias constantes. Charlier no era ajeno a los vientos políticos que corrían tras los nuevos aires del Mayo del 68 y su serie refleja a la perfección esta situación: lo que en el ciclo inicial de la serie eran tímidas críticas a la actuación del ejército yanqui, similares a las que el cine de la época comenzaba a mostrar, en este arco se acentúan y endurecen, descarnándose e influyendo en la personalidad de Blueberry, cada vez más cercano a la causa india y más alejado de sus orígenes militares, transformando el ciclo en una suerte de introspección que marcará las claves del comportamiento futuro del héroe de nariz rota.

Llegados a este punto, el objetivo inicial de Charlier se ha transformado completamente, desde la historia de género puro a una historia que usa el género como medio, no como fin. Su serie se ha convertido en la narración de la vida de Mike Blueberry, un joven soldado que tiene que vivir los convulsos años de la conquista del oeste americano.

Un camino sin vuelta que se redondea brillantemente en el siguiente arco argumental, «La Mina del Alemán Perdido», posiblemente el mejor de la serie, en el que Charlier hace renacer a su personaje simbólica y físicamente, enterrándolo y obligando a volver a salir del útero primordial de la tierra que lo vio nacer. Un cambio que es incluso patente a nivel gráfico, con un Jean Giraud que ya comenzaba a apuntar los modos y maneras de su alter ego, Moebius, pero que demuestra una soltura narrativa y una habilidad gráfica sencillamente espectaculares. El opresivo renacimiento de Blueberry se contrasta con la maestría con que Gir lo lleva a unos espacios abiertos infinitos, profundos, que nadie desde Foster había sabido representar tan verazmente.

La serie ha llegado a su punto más alto de calidad, pero su personaje ha tocado fondo, ha llegado a ver las miserias humanas bien de cerca y precisa descubrir su propia identidad, una misión tan compleja como la que acepta en la siguiente gran saga de la serie. La búsqueda de un tesoro perdido del ejército confederado es el hilo conductor de este ciclo donde Blueberry descubre un mundo real, sin héroes, donde la violencia y el cinismo son las únicas leyes que mueven la sociedad. Charlier, olvida su concepción clásica del héroe honesto y valeroso para adentrarse en el análisis del ser humano y de sus límites ante la animalidad que esconde. Sin olvidar la trama, el thriller y las constantes del género, firma lo que podría denominarse una de las primeras deconstrucciones del género de las que se tenga referencia, dejando a Bluberry al final de Angel Face, álbum final del ciclo, preparado para afrontar un nuevo futuro libre de las ataduras del pasado. Cinco álbumes que se prolongaron en el tiempo debido a un parón de varios años motivado por el enfrentamiento de Giraud con los editores y que muestran claramente la evolución gráfica de este autor, que comienza «Chihuahua Pearl» como Gir y termina «Angel Face» ya como Moebius.

El cambio de sus autores se refleja en la evolución de su creación, que afronta un cambio radical de dirección. Estamos a finales de los 70 y los últimos coletazos de la década ven el final del movimiento hippy para adentrarse en una época de contrastes donde conviven el punk y el technopop, extremos que no son ajenos a la serie de Charlier y Giraud que abordan la saga que inicia «Nariz Rota» llevando a su protagonista al extremo más antagónico a su inicio, en el bando de los indios navajos donde se halla bajo la protección de Cochise. La transición vital de Blueberry le ha llevado de un bando al otro, su búsqueda de la verdad le ha hecho plantearse sus principios y todo aquello que consideraba correcto, enfrentándose a sus inicios, y permitiendo que el ciclo comience de nuevo.

En principio, parecía que los álbumes que seguían marcaban esa línea de vuelta a los inicios con un personaje maduro y distinto, pero nunca sabremos cuáles eran las ideas que Charlier tenía para su héroe. Su desaparición en 1989, justo cuando estaba terminando «Arizona Love», parecía suponer el final de la serie. Giraud se encontraba plenamente imbuido en su alter-ego Moebius, desarrollando series de temática filosófico-fantástica absolutamente alejadas del espíritu de la serie que creara Charlier, por lo que las esperanzas de continuación de la serie parecían nulas.

Sin embargo, unos años después, Moebius/Giraud sorprendió (y asustó, por qué no decirlo) a propios y extraños con la continuación de las aventuras de Blueberry en un nuevo ciclo, «Mr. Blueberry».

Una sorpresa que dejó paso a la admiración ante el resultado de este primer álbum en solitario del dibujante, que supo retomar a la perfección el desarrollo de la personalidad de Blueberry que había comenzado 20 años antes. El ciclo se inicia con un Blueberry maduro, al que el paso del tiempo ha dejado marcas externas e internas que lo han convertido en un vividor, un personaje legendario que ha aprendido las lecciones de su atribulada vida y se dedica ahora a dejar pasar el tiempo, sin más objetivo que vivir tranquilamente. Hábilmente, Moebius sitúa su historia en un momento mítico de la historia del "Far West", el duelo en O.K. Corral, y va moviendo sus personajes con maestría en la construcción de la trama en la que Blueberry se ve inmerso muy a su pesar. Los cuatro álbumes aparecidos hasta el momento confirman el respeto del dibujante al creador del personaje, conservando perfectamente las claves de la serie, pero aportando su maestría narrativa y su dibujo casi perfecto.

Tras casi cuarenta años, la serie se alza por méritos propios como la serie más importante de la historia del tebeo europeo, una serie que ha evolucionado con sus autores y en la que está grabada también cómo la sociedad ha cambiado a lo largo de estas convulsas décadas. Por sus páginas se pasa de la alegre juventud sementera de «Fort Navajo» al cinismo descreído del nuevo siglo en «Mr. Blueberry», pasando por la época más hippy de «Nariz Rota», todo un registro de la historia del lector a través de la evolución de un personaje. Un ejemplo casi perfecto de hasta qué punto incluso el género más puro bebe de su entorno y de la coyuntura que vive el autor.

Pero Blueberry es también un resumen de la historia del cómic europeo en las cuatro últimas décadas. Leyendo la obra de Charlier y Giraud podemos seguir casi mes a mes cómo ha evolucionado la forma de entender la historieta. Desde el tebeo de continuará de entregas de dos páginas semanales que fue el germen de la serie al álbum sin periodicidad definida, pero también, paradójicamente, asistimos al declive de los géneros que llenaban las páginas de las revistas de la década de los 50 y 60 , en una transición lenta y continuada hacia el cómic de autor en una historia que jamás ha abandonado los arquetipos del western, demostrando que la trillada opinión que identifica género con superficialidad o infantilismo no deja de ser un modismo sin fundamento. Blueberry es la perfecta demostración de las posibilidades narrativas y expresivas de los géneros, incluso en uno tan limitado en claves y escenarios como el oeste.

Y por último, es la gran obra de dos autores que han marcado un antes y después de la historieta. Tanto Charlier como Giraud han influido de forma incuantificable en la historieta francesa, europea y mundial. El primero, cambiando la mentalidad de una industria que veía en el tebeo una forma de expresión reservada a los niños, creando personajes como Michael Tanguy, como Barbarroja o el mismo Blueberry que viven la aventura desde la perspectiva adulta, con todas sus consecuencias. Y el segundo porque abrió las mentes hacia nuevas formas expresivas, demostrando que la historieta era una forma de expresión que daba la máxima libertad. Su obra es un legado que, además de todo lo citado, muestra su vida, cómo sus ideales fueron cambiando y trasformándose, como su concepción del medio fue creciendo, variando en potencialidad y formas.

Curiosamente, pocos han sido los intentos de llevar al cine esta magna obra, quizás por la incredulidad por parte de los productores americanos de que una obra europea pueda retratar de forma fidedigna el pasado de su país. Una paradoja extraña, habida cuenta de que Charlier uso de forma no escondida su pasión por el cine para construir y documentar sus historias. Desde «Fort Apache» al cine de Sergio Leone, las referencias a películas del género son inagotables a lo largo de toda la obra.

Han tenido que ser los propios franceses los que se atreviesen a adaptar la obra a la gran pantalla, con Vincent Cassel de protagonista y Jan Kounen en la dirección, en una gran producción que adapta «La mina del alemán perdido» con poca fortuna, a tenor de las primeras impresiones que llegan desde el país vecino.

Aunque quizás se haya perdido la oportunidad de hacer una gran película, tampoco tiene mucha importancia porque no debemos olvidar que Blueberry es, ante todo, una historieta, una historia que existe gracias a la concepción visual de Giraud y al talento de Charlier, que juntaron sus genios para darnos una experiencia única que sólo se puede saborear en toda su extensión pasando las páginas de los tebeos, una a una, descubriendo esos infinitos paisajes que pueblan el universo de Blueberry y viviendo las aventuras del soldado renegado entre viñeta y viñeta, en ese reducido espacio que el lector de tebeos tiene reservado en exclusiva.

JODOROWSKY, ESTUVO ALLÍ BLUEBERRY

Por Borja Crespo

El western intenta recuperar cada cierto tiempo, tímidamente, su otrora exitosa trayectoria en las taquillas, sin demasiado acierto -"Open Range", la última de Kevin Costner, no estaba tan mal, pero "Desapariciones", de Ron Howard, invita al bostezo-. Probablemente el espectador se ha cansado de un género exprimido hasta la saciedad, que, para más recochineo, puede ser degustado asiduamente por su público potencial a través de la ventana electrónica, sin la necesidad de pagar por ello. John Ford y compañía dejaron el listón muy alto, creativamente hablando, mientras Tarantino homenajea sin tapujos el spaghetti-western, envolviendo el juguete con papel nuevo y un lazo de luxe. Sin embargo, a pesar de tanto obstáculo en el camino, llega a nuestra cartelera, generando una gran expectación entre los amantes de las viñetas, "Blueberry", un nuevo mito de papel convertido en imagen real que recupera, precisamente, los lugares comunes de las películas del Oeste, para darles otra vuelta de tuerca y empapar cada fotograma de psicodelia. ¿Psicodelia? Jan Kounen, director del tinglado, ha empapado el celuloide de ácido lisérgico. En pleno apogeo de las adaptaciones de héroes de tebeo a la gran pantalla, aquí tenemos un auténtico tripi con la imagen del rudo vaquero nacido en Francia hace cuarenta años de la mano de Jean Michael Charlier y Jean Giraud, más conocido como Moebius.

Kounen, talento de nuevo cuño, conocido gracias a las discutibles virtudes estéticas de la ultraviolenta "Dobermann", una cinta que explotaba al máximo, en su aspecto visual, la estética del arte secuencial, enarbola la bandera del cine europeo -es un de los proyectos más caros de la historia de la cinematografía gala con cerca de cuarenta millones de euros de presupuesto- para contraatacar ante la invasión de superhéroes en pijama *made in USA*, a la espera de los estrenos de "Punisher", la segunda parte de "Spider-Man" y ese "Hellboy" de Guillermo del Toro que está poniendo los dientes largos a todos los aficionados. No vamos a entrar en detalles sobre las argucias esgrimidas por el máximo responsable de este "Blueberry" en imagen real a la hora de engañar a algún productor despistado para dar cuerpo a un claro capricho pasadito de vueltas. Sencillamente, porque no tenemos ni idea. Es más, todavía estamos asombrados. ¿La razón? El filme protagonista de las presentes líneas se aleja sobremanera del tebeo de partida para ofrecer un espectáculo místico digno de los postulados de un Jodorowsky sumido en el delirio.

"Blueberry", la película, subtitulada "La experiencia secreta" (¡toma ya!), no hace mucho caso a las historietas protagonizadas por uno de los personajes de referencia de la banda diseñada a nivel internacional, pero cumple las características que anuncia: es un western atípico, impregnado de onirismo e influenciado por la cultura chamánica, un movimiento que fascina al director del filme tanto como al dibujante del cómic de partida. *"Kounen ha sido fiel al espíritu de Blueberry, pero no ha caído prisionero de mi obra"*, comenta el inefable responsable de la parte gráfica del prestigioso tebeo. *"Mi adaptación es más psicológica que física"*, responde el cineasta.

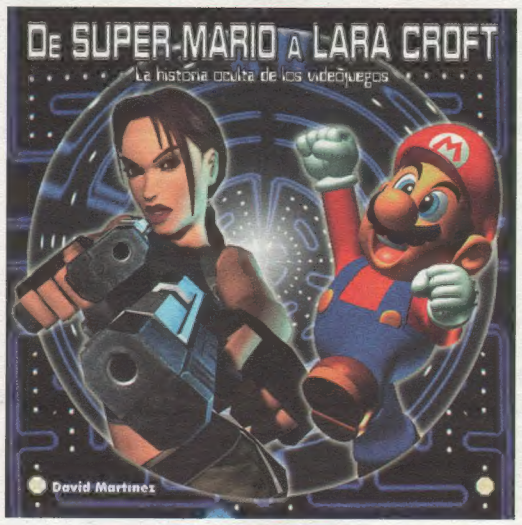
No estamos, por tanto, ante un western al uso. Tampoco ante una adaptación fiel de las aventuras de Blueberry, tal y como los propios créditos del filme anuncian y hemos antepuesto. El género fantástico puede olerse a distancia al contemplar las imágenes del peculiar trabajo de Kounen, que confiesa sin miramientos sentirse arrebatado por la imaginería de Jodorowsky, guionista de "El Incal", dibujado por el propio Moebius, y artífice de películas de culto como "El topo", obras notablemente presentes a lo largo de todo el metraje. Cabe resaltar, en este sentido, el misticismo que vertebra la acción, campando a sus anchas en los áridos parajes del desierto americano, con un clímax final que se sale del tiesto por completo. La surrealista propuesta, de un ritmo moroso, brinda al espectador la oportunidad de darse un baño visual -y mental- con la extraña belleza de los hipnóticos efectos digitales que coronan la inusual cinta, diseñados por Marc Caro, pareja creativa de Jeunet en la original "Delicatessen".

Mike Blueberry, interpretado con magnetismo por Vincent Cassell, visto en "Irreversible" y "El pacto de los lobos", fue educado en brazos de la tradición india. Convertido en el audaz sheriff del poblado de Palomito, el protagonista del relato intenta mantener el equilibrio existencial entre las dos culturas que lo han acogido. Sus principios se tambalean el día en que un misterioso asesino, Wally Blount, en la piel del corpulento Michael Madsen, convierte la ciudad en un infierno, guiado por una retorcida obsesión: encontrar un preciado tesoro. Acosado por dolorosos recuerdos de su propio pasado, Blueberry se enfrenta al villano recién llegado a su jurisdicción con la ayuda de un chamán con el que creció. En el corazón de las Montañas Sagradas, el singular héroe deberá luchar contra sus propios demonios para liberar su espíritu y encontrar la verdad.

"Blueberry", cuyo reparto se completa con rostros con tirón como Juliette Lewis y algunos nombres habituales en la época dorada del western como Ernest Borgnine y Geoffrey Lewis, se revela como una versión libre, tan valiente y arriesgada como discutible, del popular cómic ideado por Charlier y Giraud, con especial inclinación por las tramas descritas en los álbumes "La mina del alemán perdido" y "El fantasma de las balas de oro". Visualmente, la película remite con sinceridad –clímax aparte- al euro-western, etiqueta extendida en los años 60 y 70, cuando el género pasó por manos europeas y vio la luz una visión sucia e iconoclasta que rompió con los moldes de Hollywood. Las sombras de Sam Peckinpah y Sergio Leone son alargadas en el trabajo de Jan Kounen, acusado por más de un crítico, no sin razón, de haberse pasado con los hongos alucinógenos a la hora de afrontar la historia, especialmente en su desenlace. Su segunda película como director puede recordar la polémica sembrada por Tim Burton al presentar su rompedor Batman. Los seguidores más acérrimos del tebeo original van a sufrir mucho, mientras otros todavía estamos intentando recuperarnos del colorista colocón audiovisual.

VIDEOJUEGOS

Por José La Ossa



Resulta curioso comprobar como, a pesar de los tiempos en los que estamos, casi cincuenta años después de que el primer videojuego se inventara, este fascinante mundo del entretenimiento audiovisual sigue siendo catalogado con expresiones como "infantil", "solo para niños" y un largo etc de corte similar.

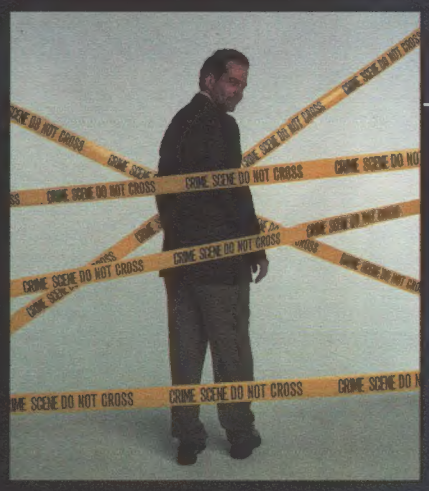
Sin embargo, a pesar de esas calificaciones, los videojuegos han terminado por convertirse en un fenómeno social que ha pasado a formar parte de nuestra cultura y nuestra forma de entretenernos. Y eso es algo muy a tener en cuenta. Algo más tiene que haber tras esa fachada "infantil", ¿no? Carreras de políticos, artistas o escritores han durado menos que una partida de Tetris. ¿Por qué? Por la sencilla razón de que, tras personajes tan familiares y queridos hoy en día como Mario o Lara Croft (por citar a los que aparecen en el título del libro, aunque hay muchos más) se esconde una industria con gente muy inteligente que ha sabido satisfacer a un público ávido de entretenimiento y que abarca edades tan dispares como los 13 o los 45 años. ¿Realidad o ficción? Créetelo: es muy real.

Y eso es precisamente lo que viene a contar "De Super Mario a Lara Croft", la historia de todas esas personas que, poco a poco y de las formas a veces más dispares (hay que recordar que Nintendo en sus principios poseía "hoteles del amor" en los que se practicaban otros juegos distintos a los que encontrarás hoy en día en sus consolas) fueron construyendo desde sus cimientos la que hoy en día es una muy beneficiosa y prolífica industria que crece día a día y que se embolsa miles y miles de millones (de lo que quieras: dólares, euros, yenes...) todos los años con los videojuegos.

El autor de tan grande gesta es David Martínez, Jefe de Sección de la revista de videojuegos más vendida en España, Hobby Consolas, y que conoce a la perfección (como jugador y como profesional del sector) toda la "trastienda" de los videojuegos. Quizás éste no sea un libro enfocado principalmente a los lectores "casuales", que también pueden encontrar en él una lectura entretenida e interesante. Más bien, a mi parecer, ha sido realizado en primer lugar para los que disfrutan desde hace ya mucho tiempo con videojuegos y quieren profundizar más en sus raíces.

No obstante, el resultado final es una guía de referencia indispensable (la primera tan completa en ser editada en nuestro país) para conocer a fondo, después del excelente trabajo de documentación del autor, los orígenes de este apasionante mundo, desde cómo surgió el primer videojuego de la Historia, pasando por el nacimiento de sus mayores exponentes y personajes hasta llegar a las consolas de nueva generación que tenemos hoy en día y echando un vistazo al futuro más próximo de los videojuegos. Es por eso que se convierte en una excelente lectura para gente de todas las edades que sigan disfrutando con sus videojuegos o para los que, simplemente, quieran descubrir lo que hay tras escarbar un poco en la superficie.

TRES NUEVAS SERIES ESTE MES EN CALLE 13



MONK.

Una serie de detectives diferente y actual que ha ganado dos Emmy y un Globo de Oro en su primera temporada (2003).

Todos los lunes a partir del 29 de marzo a las 22:00 h.

LEY Y ORDEN: ACCIÓN CRIMINAL.

Una serie con un punto de vista psicológico que se introduce en la mente y el comportamiento de los criminales.

Todos los viernes a partir del 16 de abril a las 22:00 h.

LEY Y ORDEN: UNIDAD DE VÍCTIMAS ESPECIALES.

Un equipo de detectives especializado en la investigación de delitos sexuales.

Todos los viernes a partir del 16 de abril a las 22:50 h.

Este mes en Calle 13 acción y entretenimiento en serie.

CALLE 13
EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN

TeleCable · retena · Telerioja · R · auna · ono · Euskaltel · RETECAL · DIGITAL+

www.calle13-es.com

Las autoridades sanitarias advierten: fumar perjudica gravemente su salud y la de los que están a su alrededor. Nic.: 0,7mg. Alq.: 9mg CO.: 9mg